

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri perfilman Indonesia semakin berkembang. Hal positif ini diikuti dengan kenaikan jumlah penonton dan jumlah judul film yang terdata dari tahun ke tahun. Berdasarkan data dari filmindonesia.or.id di tahun 2018, film dengan genre drama dan horor memuncaki urutan lima teratas dengan jumlah penonton tertinggi. Ini membuat rumah-rumah produksi berlomba-lomba untuk membuat film dengan drama dan horor. Sehingga tidak ada variasi *tren* genrenya lain.

Kurangnya variasi genre ini dapat disebabkan oleh perspektif produser film yang hanya mementingkan unsur marketingnya saja. Namun, dapat juga disebabkan karena kurang penulis film yang berani membuat cerita dengan genre lain. Film-film yang mengangkat isu politik dan pemerintahan juga kurang mendapat apresiasi di masyarakat dan membuat para pembuat film enggan untuk memproduksi film-film bertema politik dan pemerintahan. Padahal, film-film seperti inilah yang dapat membuat masyarakat “melek” akan sejarah bangsa.

Kebanyakan film Indonesia lainnya juga hanya membuat karakter utama yang memiliki sifat-sifat yang baik dan positif. Contohnya; *Dilan 1990*, *Wiro Sableng*, *Si Doel the Movie*, *22 Menit*, *Susi Susanti*, dan *Foxtrot Six*. Karakter seperti ini memang banyak disukai oleh penonton pada umumnya, tetapi bagaimana jika karakter utama malah memiliki sifat dan perilaku yang buruk yang disebut dengan *anti-hero*.

Ketertarikan penulis di bidang penulisan *script* film panjang, mendorong penulis untuk dapat menggagas genre, tema dan karakter yang berbeda dari yang ada sebelumnya, yaitu *anti-hero*. Gagasan penulis berawal, ketika penulis membaca sebuah artikel mengenai kejadian penembakan misterius tahun 1982-1985. Dimana kejadian ini telah memakan ribuan korban yang dibunuh dengan cara yang tragis. Hingga saat ini pun, para eksekutor penembak misterius itu tidak ada yang tahu keberadaannya.

Atas latar belakang inilah penulis mengangkat cerita *Shock Therapy*. Di dalam cerita ini, penulis membuat seorang karakter *anti-hero* bernama Sugianto. Sugianto adalah seorang polisi Tim Jaguar yang pendendam harus menjadi seorang penembak misterius di tahun 1983 untuk mendapatkan kariernya kembali, namun ia dihadapkan kepada sebuah konflik dimana target pembunuhan adalah ayahnya sendiri. Sugianto berusaha pulih dari pemikiran lamanya bahwa kekerasan adalah cara yang terbaik untuk melawan kejahatan. Kemudian pada akhirnya, Sugianto menjadi *hero* dan berusaha untuk menyelamatkan nyawa ayahnya.

Sugianto harus dapat Sama halnya dalam film *Venom* di tahun 2018, dimana karakter Venom ditampilkan sebagai *anti-hero*. Venom memiliki sifat-sifat yang buruk, seperti suka membunuh, memakan manusia, jahil dan egois. Namun, pada akhirnya ia menyelamatkan umat manusia dari monster Venom lainnya. Karakter sama halnya dengan sifat manusia yang suatu saat dapat berubah/bertransformasi. Sifat-sifat yang dimiliki karakter akan berubah atau tidak, tergantung cara karakter menghadapi konflik dan memaknai setiap kejadian

didalamnya. Entah karakter tersebut yang sebelumnya memiliki sifat baik lalu menjadi jahat, atau sebaliknya. Di dalam skripsi ini, penulis akan membahas *character arc* protagonis dari *anti-hero* menjadi *hero*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membangun *character arc* dari *anti-hero* menjadi *hero* di dalam penulisan *script* film panjang *Shock Therapy*?

1.3. Batasan Masalah

1. Masalah dibatasi hanya pada *character arc* tokoh protagonis dalam penulisan *script* film panjang *Shock Therapy*.
2. Teori yang dipakai sebagai dasar analisis adalah teori yang memiliki konsep *character arc* dari *anti-hero* menjadi *hero*.

1.4. Tujuan Skripsi

Menganalisis *character arc* tokoh protagonis dari *anti-hero* menjadi *hero* di dalam penulisan *script* film panjang *Shock Therapy*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis, untuk menambah ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman baru tentang *character arc* dalam penulisan *script* film panjang, khususnya konsep *character arc* dari *anti-hero* menjadi *hero*.

2. Manfaat bagi universitas, sebagai rujukan akademis dalam jurusan film, juga sebagai sarana untuk memperluas informasi dalam perancangan penciptaan sejenis.
3. Manfaat bagi pembaca, sebagai sarana untuk menambah ilmu pengetahuan dan informasi mengenai penerapan konsep *character arc* dari *anti-hero* menjadi *hero* dalam penulisan *script* film panjang.